

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROTATION SOCIAL QUESTION* (RSQ) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SEKOLAH DASAR

Vicky Dwi Wicaksono¹⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v9i2.5961](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v9i2.5961)

¹⁾ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Peningkatan kualitas Pendidikan dilakukan terus-menerus sebagai upaya tanggap akan perubahan Ipteks. Siswa pada generasi Alpha mendorong otomatisasi yang dapat mengakibatkan kurangnya rasa memiliki nilai-nilai budaya bangsa. Pengembangan pembelajaran PPKn diperlukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan sosial pada nilai-nilai Pancasila. Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini mendeskripsikan model pembelajaran *Rotation Social Question* (RSQ) untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran PPKn dan menghasilkan model pembelajaran melalui uji coba ahli, telaah guru, dan tanggapan siswa. Desain penelitian dan pengembangan ini memodifikasi model pengembangan Borg & Gall dan ADDIE yakni (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) validasi ahli; (5) revisi produk awal; (6) uji coba skala terbatas; dan (7) revisi produk akhir. Model pembelajaran RSQ untuk meningkatkan keterampilan sosial dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn di Sekolah dasar. Hasil validasi ahli strategi pembelajaran memperoleh persentase 92% dan ahli pembelajaran PPKn memperoleh persentase 83,5%. Pada uji coba skala terbatas keefektifan, keterterapan dan keterbacaan produk menunjukkan telaah guru dan tanggapan siswa mendapatkan kriteria sesuai. Pemanfaatan model pembelajaran RSQ terbatas dalam mata pelajaran PPKn, maka disarankan untuk pengguna memahami secara utuh.

Kata Kunci: *Rotation Social Question* (RSQ), Keterampilan Sosial, PPKn

History Article

Received : 17 Desember 2019

Approved : 28 Desember 2019

Published : 29 Desember 2019

How to Cite

Wicaksono, Vicky Dwi. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Rotation Social Question* (RSQ) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar Title. *Malih Peddas*, 10(1), 118-129

Coresponding Author:

E-mail: ¹⁾ vickywicaksono@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas Pendidikan dilakukan terus-menerus sebagai upaya tanggap akan perubahan pengetahuan, teknologi, dan informasi (Iptek). Kemajuan budaya manusia mempengaruhi pola kehidupan pada masyarakat, sehingga mempengaruhi pola pembelajaran siswa mengikuti perkembangan zaman. Siswa yang berada di jenjang Sekolah Dasar terutama pada kelas rendah termasuk generasi Alpha yakni diawali kelahiran tahun 2010 ke atas.

Generasi Alpha (Simbolon, 2019) yang pola hidupnya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan informasi yang mendorong otomatisasi. Siswa yang pada generasi ini memiliki kelebihan yakni lebih cepat menangkap pelajaran dengan kelas yang aktif atau melalui komputer dan berpikir kritis diperoleh informasi dengan bertanya melalui internet. Kondisi tersebut diperkuat lagi pengetahuan dan kepedulian orang tua akan Pendidikan.

Siswa pada generasi Alpha memiliki kelemahan yakni manja, daya juang kurang, cepat menyerah serta memiliki identitas online ganda. Selain itu, diprediksi dekatnya generasi Alpha dengan teknologi mengakibatkan kurangnya rasa memiliki nilai-nilai budaya bangsa. Negara Indonesia sebagai bangsa yang besar memiliki nilai luhur yang tercermin pada Pancasila antara lain religius, perikemanusiaan, persatuan bangsa, kerakyatan, dan keadilan sosial. Nilai-nilai tersebut diperoleh zaman manusia purba hingga masa pergerakan Nasional.

Banyaknya informasi yang diperoleh oleh siswa generasi Alpha membuat distorsi nilai-nilai yang ada pada bangsa Indonesia. Hal ini berakibat keterampilan sosial siswa menjadi rendah. Menurut Maryani (2011: 18) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan memecahkan masalah sosial. Keterampilan sosial yang rendah menyebabkan anak sering mengalami penolakan dari teman bahkan guru, mengalami kegagalan di sekolah, dan rendahnya dalam keterlibatan sosial (Lane dalam Shepherd, 2010:56).

Pengembangan pembelajaran PPKn dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan sosial pada nilai-nilai Pancasila. Tujuan mata pelajaran PPKn bertujuan untuk pendewasaan siswa sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan komponen bangsa Indonesia (Sucahyono, 2016:11). Siswa sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki kesadaran sebagai warga negara, komunikasi sosial kultural kewarganegaraan, kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara, penalaran kewarganegaraan, dan partisipasi kewarganegaraan secara bertanggung jawab.

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk memperbaiki proses belajar, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Joyce & Weil (2009:5) model pembelajaran adalah sebuah cara membangun ekosistem yang memelihara dan menstimulasi, dimana siswa belajar dengan komponennya. Penggunaan model pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran yang berurutan dan sistematis dalam perangkat pembelajaran untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memperbaiki kompetensi siswa untuk berkembang secara personal, sosial, dan akademik,

Berdasarkan berbagai uraian di atas, maka diperlukannya pengembangan model pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar untuk meningkatkan keterampilan sosial. Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini mendeskripsikan model pembelajaran *Rotation Social Question* (RSQ) untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran PPKn dan menghasilkan model pembelajaran melalui uji coba ahli, telaah guru, dan tanggapan siswa.

METODE

Metode penelitian model pembelajaran RSQ yang untuk meningkatkan keterampilan Sosial yakni berorientasi model penelitian dan pengembangan Borg & Gall dan ADDIE. Menurut Borg and Gall (1983:772) penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk Pendidikan. Model penelitian ini memiliki 10 langkah terdiri dari: (1) melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi; (2) perencanaan; (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) melakukan uji lapangan tahap awal; (5) revisi produk utama; (6) melakukan uji coba lapangan utaman; (7) revisi terhadap produk yang telah dilaksanakan; (8) melakukan uji coba lapangan pada skala luas; (9) revisi produk final; dan (10) diseminasi dan penerapan produk. Sedangkan pada model penelitian dan pengembangan ADDIE (Warsita, 2011:7) lebih efektif, dinamis dan mendukung kinerja pengembangan yang akan dilaksanakan. Tahapan dalam ADDIE memiliki 5 tahapan yakni (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) evaluasi; dan (5) implementasi.

Prosedur penelitian dan pengembangan model pembelajaran RSQ memodifikasi dari Borg & Gall dan ADDIE. Hal ini dilakukan atas dasar studi pendahuluan sebagai sumber data, yakni *person, place, dan paper*. Tidak semua langkah yang penelitian & pengembangan diterapkan, maka diperlukan peyesuaian langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan. Berikut langkah yang penelitian dan pengembangan yang digunakan: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) validasi ahli; (5) revisi produk awal; (6) uji coba skala terbatas; dan (7) revisi produk akhir. Setiap langkah dilaksanakan dengan cara berurutan dengan kaidah ilmiah.

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh, mengolah, dan menganalisis data yang berkaitan dengan tingkat kelayakan model pembelajaran RSQ. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk awal sudah ada. Berkaitan dengan hal tersebut, berikut kegiatan uji coba produk:

1) Desain uji coba

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan dua tahapan yakni pada tahap pertama uji ahli pembelajaran PPKn SD dan uji ahli strategi pembelajaran, di tahap kedua pada siswa dan guru kelas IV SD. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai dasar revisi pengembangan produk awal dan akhir.

2) Subjek coba

Pada penentuan subjek coba penelitian dan pengembangan memperhatikan kualifikasi ahli pembelajaran PPKn SD, ahli strategi pembelajaran, siswa kelas IV dan guru kelas IV. Berikut kualifikasi sebagai berikut.

- a. Ahli strategi pembelajaran memiliki latar belakang pendidikan dari jurusan Teknologi Pendidikan atau Pendidikan Dasar minimal magister serta berpengalaman mengenai strategi pembelajaran.

- b. Ahli pembelajaran PPKn SD memiliki latar belakang Pendidikan dari jurusan PPKn atau Pendidikan Dasar minimal magister serta berpengalaman mengenai pembelajaran PPKn SD.
- c. Siswa kelas IV berusia minimal 9 tahun berada di semester Gasal atau Ganjil menggunakan kurikulum 2013 yang memiliki kemampuan membaca, menulis, membuat soal dan menjawab pertanyaan.
- d. Guru kelas IV memiliki latar belakang Pendidikan dari jurusan PSGD atau PGMI yang berpengalaman mengajar khusus kelas IV.

3) Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini kualitatif dan kuantitatif berdasarkan uji ahli, tanggapan siswa dan telaah guru kelas IV. Data uji ahli berkaitan dengan hasil produk model pembelajaran RSQ dan perangkat pembelajarannya. Data siswa dan guru diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan proses belajar siswa, sikap siswa, keterampilan guru mengajar, angket, dan wawancara.

4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dibuat pada waktu pengembangan produk awal. Teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi yang digunakan kepada subjek coba. Aspek

Tabel 1. Data yang diperoleh

No.	Aspek	Data yang diperoleh	Instrumen
1	Kevalidan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian rasional teoritik model pembelajaran yang logis ▪ Kesesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Kesesuaian tingkah laku belajar ▪ Kesesuaian lingkungan belajar ▪ Kesesuaian model pembelajaran RSQ dengan RPP 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Angket ▪ Wawancara
2	Keefektifan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian dengan materi pembelajaran ▪ Kesesuaian dengan karakteristik keterampilan sosial ▪ Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran kooperatif ▪ Pelaksanaan proses belajar atau aktivitas siswa ▪ Hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Angket ▪ Wawancara ▪ Lembar observasi ▪ Dokumentasi
3	Keterterapan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemampuan menggunakan model pembelajaran RSQ ▪ Waktu Pelaksanaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Angket ▪ Wawancara ▪ Lembar observasi ▪ Dokumentasi
4	Keterbacaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Deskripsi petunjuk penggunaan model pembelajaran RSQ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Angket ▪ Wawancara

5) Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran RSQ yakni analisis kualitatif dan statistika deskriptif. Data yang digunakan dalam analisis deskriptif ini meliputi wawancara, dokumentasi, lembar observasi, dan angket. Sedangkan pada data yang digunakan dalam statistika deskriptif yakni hasil angket uji ahli. Teknik Analisa pada angket uji ahli menggunakan konversi tingkat pencapaian yakni 0-54% kualifikasi tidak valid perlu direvisi besar, 55%-64% kualifikasi kurang valid perlu direvisi besar, 65%-74% kualifikasi cukup valid perlu direvisi besar, 75%-89% kualifikasi valid perlu direvisi kecil, dan 90%-100% kualifikasi sangat valid tidak perlu direvisi. Pada tingkat keefektifan, keterterapan, dan keterbacaan kriteria kesesuaian menggunakan interval antara lain: tidak sesuai dan perlu revisi besar, jika $1 \leq x < 2$; cukup sesuai dan perlu revisi kecil, jika $2 \leq x < 4$; sesuai dan tidak perlu revisi, jika $4 \leq x < 5$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Penelitian Pendahuluan

Kegiatan penelitian pendahuluan dilakukan dengan membaca literatur yang berkaitan dengan generasi Alpha, keterampilan sosial, pembelajaran PPKn, dan model pembelajaran. Terdapat beberapa konsep untuk menjelaskan komponen dalam model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce (2009: 318), yaitu: (1) *Syntax*, yaitu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan, yakni (2) *Social system*, mendeskripsikan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa pada saat pelaksanaan model pembelajaran; (3) *Principles of reaction*, reaksi guru dalam merespon dalam pembelajaran; (4) *Support system*, menggambarkan kebutuhan tambahan berkaitan dengan sarana dan prasarana pada lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; dan (5) *Instructional and nurturant effects*, menjelaskan dampak atau efek yang diperoleh siswa dalam pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

Model pengembangan yang direncanakan menasar pada teori belajar Gestalt yang didasari adanya interaksi sosial berdasarkan hubungan harmonis antara individu dengan masyarakat. Penerapan pembelajarannya memberikan pengalaman belajar bermakna, tujuan yang hendak dicapai, sesuai lingkungan belajar, dan kemampuan pemecahan masalah dengan wawasan yang dimiliki siswa. Strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaksi sosial seperti kerja kelompok, pertemuan kelas, pemecahan masalah sosial, model laboratorium, bermain peran, dan simulasi sosial.

Hal ini berhubungan dengan keterampilan sosial yang akan dicapai yakni keterampilan dasar berinteraksi, keterampilan komunikasi, keterampilan membangun kelompok, dan keterampilan menyelesaikan masalah. Keterampilan sosial ini mengembangkan hubungan kerjasama atau koperatif dalam kelas. Hasil dari pembelajaran dapat menghasilkan aktivitas, interaksi dan norma yang baik.

Pada dasarnya model pembelajaran ini mengambil kelebihan dari teori belajar interaksi sosial, keterampilan sosial, pembelajaran *cooperative*, model *problem posing*, *team games tournament*, dan siklus belajar (*learning cycle*). Pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Menurut Arends (2008:37) *cooperative learning*

adalah model yang unik di antara model-model pengajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas dan *reward* yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa. Pembelajaran kooperatif lebih mengandalkan kerja kelompok kecil daripada pengajaran seluruh kelas. kerja kelompok yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan keterampilan sosial dan didasari rasa tanggung jawab pada aktivitas belajar untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran problem posing yakni pembelajaran yang berfokus pada siswa untuk belajar soal dengan membuat pertanyaan atau membuat permasalahan dan menjawabnya. Siswa dalam kelompok berdiskusi yang menciptakan suasana harapan, cinta, kerendahan hati, dan kepercayaan (Wallerstein dalam Shor, 1987:72).

Pembelajaran kooperatif didefinisikan, siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang berjumlah 4 orang untuk menguasai materi awalnya disajikan oleh guru (Slavin dalam Isjoni, 2010:13). Kerja kelompok yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan keterampilan sosial dan didasari rasa tanggung jawab pada aktivitas belajar untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan sosial diperoleh siswa yang pintar akan menjadi tutor bagi siswa yang kemampuannya rendah

Pada model pembelajaran *Team Games Tournament* ditandai dengan aktivitas siswa melakukan permainan dengan kelompoknya untuk melawan kelompok lain dalam memperoleh skor. Bentuk permainan berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang sudah di siapkan oleh guru berkain dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran ini meningkatkan kerjasama antar siswa dan bermain dalam kelompok (Triowathi, N dan Astuti Wijayanti. 2018:117).

Siklus belajar terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap eksplorasi, fase pengenalan konsep dan aplikasi konsep (Dahar, 1988: 197). Siswa diberikan kesempatan untuk memanfaatkan panca inderanya dengan maksimal berinteraksi dengan lingkungannya melalui kegiatan-kegiatan seperti praktikum, menganalisis artikel, mendiskusikan fenomena alam atau perilaku sosial. Dari kegiatan ini diharapkan terjadi ketidakseimbangan dalam struktur mentalnya (*cognitive disequilibrium*) yang ditandai dengan munculnya pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada perkembangan nalar tingkat tinggi yang diawali dengan kata-kata seperti mengapa dan bagaimana.

Fenomena baru seharusnya menimbulkan pertanyaan-pertanyaan atau kekompleksan yang tidak dapat mereka pecahkan dengan gagasan-gagasan mereka yang ada atau dengan pola-pola penalaran yang biasa mereka gunakan. Pada tahap ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan gagasan-gagasan mereka yang bertentangan dan dapat menimbulkan perdebatan dan suatu analisis mengenai mengapa mereka mempunyai gagasan-gagasan demikian. Ekplorasi juga membawa para siswa pada identifikasi suatu pola keteraturan dalam fenomena yang diselidiki.

Data awal ini dilanjutkan melakukan observasi di kelas dan melakukan wawancara pada guru serta siswa kelas IV. Data yang diperoleh berkaitan pembelajaran PPKn dalam tematik dan rendahnya keterampilan sosial, sehingga perlu pengembangan pembelajaran PPKn.

2) Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan pembuatan *blue print* atau skenario pengembangan. Kegiatan diawali dengan menentukan teori-teori belajar, teori psikologi belajar, metode pembelajaran, model pembelajaran, standar isi, dan standar proses. Teori yang diperoleh dihubungkan dengan tujuan yang akan dicapai. Pada pembelajaran PPKn Kelas IV ini menggunakan KD 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air, KD 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, dan KD 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

3) Pengembangan Produk

Pengembangan produk yakni diawali dengan menentukan model pembelajaran, kemudian mengembangkan langkah-langkah pembelajaran yang diperoleh dari hasil perencanaan dengan memperhatikan keunggulan dan kelemahan teori yang digunakan. Produk awal Model pembelajaran RSQ dilengkapi dengan perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian produk yang digunakan validasi ahli dan uji coba skala terbatas.

4) Validasi Ahli

Kegiatan pengukuran produk dilakukan pada uji coba ahli. Uji coba yang dimaksud diberikan kepada ahli strategi pembelajaran dan ahli pembelajaran PPKn. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kevalidan model pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi dengan menyerahkan produk model pembelajaran RSQ. Ika Rahmawati, M.Pd. sebagai validator ahli strategi pembelajaran dosen Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi ahli strategi pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Strategi Pembelajaran

No.	Deskripsi yang dinilai	Skor
1	Rasional teoritik model pembelajaran yang logis	5
2	Kesesuaian karakteristik keterampilan sosial	4
3	Kesesuaian karakteristik pembelajaran kooperatif	5
4	Sintaks runtut dan jelas	4
5	Petunjuk model pembelajaran	4
Tingkat Pencapaian		92%

Ahli strategi pembelajaran memberikan tanggapan yang ditulis di kolom saran tentang isi model pembelajaran RSQ pada instrumen validasi. Saran validasi pada model pembelajaran RSQ antara lain: (1) Model pembelajaran harus dilengkapi definisi; (2) Penggunaan kalimat pada sintaks disesuaikan dengan PUEBI; dan (3) Model pembelajaran diperlukan gambar ilustrasi.

Uji coba ahli pembelajaran PPKn dilakukan pada model pembelajaran RSQ dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hasil uji coba untuk mendapatkan penilaian dan tanggapan pada materi yang digunakan. Sebagai validator ahli pembelajaran adalah Hendrik

Pandu Paksi, M.Pd, beliau adalah dosen Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi uji coba ahli pembelajaran IPS pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran PPKn

No.	Deskripsi yang dinilai	Skor
1	Model pembelajaran yang dikembangkan kegiatannya sesuai dengan Kompetensi Dasar	4
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air	5
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4
Tingkat Pencapaian		85%

Pada data hasil uji validasi RPP pada ahli pembelajaran PPKn sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Validasi RPP Ahli Pembelajaran PPKn

No.	Deskripsi yang dinilai	Skor
1	Kelengkapan penulisan identitas matapelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai	5
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Langkah pembelajaran runtut sesuai dengan model pembelajaran RSQ	5
4	Media yang digunakan sesuai dengan materi	4
5	Pengaturan siswa jelas	4
6	Model pembelajaran yang digunakan memberikan kesempatan siswa untuk aktif	4
7	Prosedur dan jenis penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran	4

No.	Deskripsi yang dinilai	Skor
8	Alokasi waktu pembelajaran dirinci secara proporsional.	3
9	Sumber belajar sesuai dengan materi	4
Tingkat Pencapaian		82%

Validator ahli pembelajaran PPKn memberikan saran untuk model pembelajaran yang dihasilkan yang akan dihasilkan yaitu: (1) Tujuan pembelajaran perlu dikurangi; (2) waktu pelaksanaan model pembelajaran perlu disesuaikan; (3) refleksi dan tidak lanjut dalam RPP diperjelas; dan (4) Sumber belajar disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

5) Revisi Produk Awal

Hasil pengukuran berupa validasi dan saran/masukan digunakan sebagai dasar dalam melakukan pengembangan tahap selanjutnya. Hasil revisi produk model pembelajaran RSQ antara lain: (1) Memberikan penjelasan model pembelajaran RS; (2) Melakukan perubahan kalimat pada beberapa sintak/langkah-langkah pembelajaran; (3) Penambahan gambar ilustrasi model; (4) Tujuan pembelajaran dikurangi menjadi 5; (5) Merubah rancangan alokasi waktu pada rpp; (6) Pemberian deskripsi refleksi dan tindak lanjut; dan (7) Penambahan sumber belajar berbentuk studi kasus.

6) Uji Coba Skala Terbatas

Pada tahap uji coba skala terbatas, untuk mengetahui tanggapan siswa dan telaah guru dilakukan di SDN Ngijo 1 Kabupaten Malang. Data yang diperoleh keefektifan produk meliputi kesesuaian dengan materi pembelajaran, karakteristik keterampilan sosial, karakteristik pembelajaran kooperatif, proses belajar, dan hasil belajar. Hasil telaah guru mendapatkan skor 4 kategori sesuai, dan tanggapan siswa mendapatkan skor 5 kategori sesuai. Aktivitas belajar siswa rata-rata mendapatkan skor 79,5 dan hasil belajar siswa rata-rata mendapatkan 82. Pada tahap ini tidak diperlukan revisi, akan tetapi mendapat masukan dalam wawancara guru dan siswa terhadap produk model pengembangan RSQ yakni perlu di beri penjelasan berupa latar belakang pada produk, sedangkan siswa meminta disediakan kertas yang berisi kolom pertanyaan dan jawaban untuk mempermudah pelaksanaan.

Aspek keterterapan produk terdiri aspek kemampuan penggunaan model dan waktu pelaksanaan. Hasil telaah guru mendapatkan skor 5 kategori sesuai, dan tanggapan siswa mendapatkan skor 5 kategori sesuai. Hasil telaah guru terhadap produk yakni alokasi waktu membutuhkan waktu yang lama. Pada aspek keterbacaan produk mengenai deskripsi petunjuk penggunaan model mendapatkan skor 5 kategori sesuai dan tidak mendapatkan saran untuk produk. Selain itu, dalam hasil wawancara diperoleh data kelebihan dan kelemahan model RSQ ketika pelaksanaan.

7) Revisi Produk Akhir

Hasil observasi, angket, dan wawancara digunakan sebagai dasar revisi produk yang telah dikembangkan. Berikut revisi yang dilakukan (1) Model pembelajaran RSQ dilengkapi latar belakang, pengertian, fungsi, sintak, kelebihan dan kelemahan; (2) pada

LKPD dalam perangkat pembelajaran siswa di kolom untuk membuat pertanyaan dan jawaban; dan (3) alokasi yang lama dilakukan pengurangan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Pembahasan

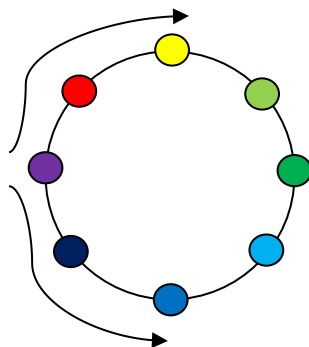
Model pembelajaran RSQ yang dihasilkan terdiri dari panduan guru dan lembar kegiatan peserta didik. Panduan guru berisi mengenai, latar belakang, pengertian, fungsi, sintak, kelebihan dan kelemahan, RPP, bahan ajar, LKPD, evaluasi, dan penilaian. Pada LKPD yang diberikan kepada siswa mengenai materi, studi kasus, dan kegiatan membuat pertanyaan serta jawaban.

Hasil uji ahli strategi pembelajaran mendapatkan 92% kualifikasi valid dan tidak perlu direvisi, pada uji ahli pembelajaran PPKn memperoleh 83,5% kualifikasi valid dan tidak perlu direvisi, sedangkan pada telaah guru dan tanggapan siswa mendapatkan kriteria sesuai dan tidak perlu revisi. Kegiatan prosedur penelitian dan pengembangan validasi ahli dan uji coba skala terbatas pada angket tidak menunjukkan revisi, akan tetapi memperhatikan hasil wawancara maka dilakukan revisi kecil agar dapat dipahami oleh pengguna.

RSQ merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk menemukan sendiri, dan menerapkan dan menggunakan cara-cara belajar yang sesuai. Siswa harus membangun pengetahuannya secara personal dan kelompok. Fungsi model pembelajaran ini meningkatkan keterampilan sosial, menciptakan lingkungan belajar harmonis, mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan wawasan, simpati, dan empati, serta permainan/kompetisi dalam pembelajaran. Berikut sintak dalam model pembelajaran RSQ:

1. Apersepsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Siswa berkelompok 6-9 orang untuk mendapatkan bahan ajar/rangkuman materi/studi kasus dari guru;
3. Siswa berdiskusi dalam kelompok;
4. Setiap siswa dalam kelompok membuat 3 buah pertanyaan beserta jawabannya atas bahan ajar/materi/studi kasus yang diperoleh;
5. Siswa membentuk lingkaran, menentukan sanksi, dan menyediakan 2 buah bolpoin/tongkat dalam kelompoknya;
6. Guru menunjuk salah satu siswa dalam kelompok untuk memberi pertanyaan kepada siswa samping kanan dan kiri;
7. Siswa yang mampu menjawab mendapatkan balpoin/tongkat, kemudian memberikan pertanyaan pada sampingnya;
8. Siswa yang mendapatkan 2 balpoin/tongkat mendapatkan sanksi yang telah disepakati;
9. Kelompok lain mengkoreksi jawaban siswa yang sedang diamati;
10. Kegiatan tersebut dapat dilakukan berulang kali;
11. Siswa dan guru berdiskusi, sesuai bahan ajar/rangkuman materi/studi kasus yang telah diberikan; dan
12. Evaluasi.

Ciri khas dalam pembelajaran ini siswa harus membuat lingkaran untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Lingkaran yang dimaksud merupakan siklus yang bisa dilaksanakan berulang sesuai tujuan



Gambar 1 Ilustrasi Penerapan Model Pembelajaran RSQ

Gambar di atas menjelaskan bahwa posisi siswa harus duduk/berdiri melingkar. Lingkaran yang berwarna ungu merupakan posisi awal penunjukkan guru kepada siswa untuk memberi soal kepada teman di samping kanan dan kirinya. Pembelajaran satu siklus selesai ketika siswa mendapatkan dua balpoin/tongkat. Guru dapat memulai lagi dengan kelompok yang sama atau bergantian dengan kelompok lain.

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran RSQ ditemukan ketika pelaksanaan uji coba terbatas. Kelebihan model pembelajarannya yakni (1) siswa aktif dalam pembelajaran (2) pembelajaran menyenangkan, dan (3) menuntut kerjasama dalam kelompok, sedangkan kelemahannya peluang siswa membuat soal yang sama dengan temannya dan membutuhkan waktu yang lama.

SIMPULAN

Model pembelajaran RSQ untuk meningkatkan keterampilan sosial dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn di Sekolah dasar, sesuai teoritik dan pelaksanaan pembelajarannya. Aktivitas belajar siswa rata-rata mendapatkan skor 79,5 dan hasil belajar siswa rata-rata mendapatkan 82. Hasil validasi ahli strategi pembelajaran mendapatkan 92% kualifikasi valid, pada uji ahli pembelajaran PPKn memperoleh 83,5% kualifikasi valid, sedangkan pada telaah guru dan tanggapan siswa mendapatkan kriteria sesuai.

Adapun keterbatasan model pembelajaran RSQ, meskipun sudah terbukti valid, keefektifan, keterterapan, dan keterbacaannya. Batasan penggunaan model RSQ seperti jumlah siswa dalam kelas tidak melebihi 27 orang dan guru memahami perannya dalam model pembelajaran.

Saran

Pemanfaatan model RSQ masih terbatas dalam mata pelajaran PPKn, maka disarankan untuk pengguna memahami secara utuh model pembelajaran RSQ, merancang perangkat pembelajaran yang efisien, dan mengurangi resiko kelemahan dari model pembelajaran. Apabila melakukan diseminasi dapat dilakukan uji lapangan skala luas dengan mata pelajaran PPKn untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Ricard I. 2008. *Learning to Teach (edisi ke-7)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction (4ed)*. New York & London: Longman.
- Dahar, Ratna Willis. 1988. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: CV Alfabeta.
- Joyce, Bruce, Et al. (2009). *Models of teaching Eighth Edition*. Boston: Pearson.
- Maryani, E. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfa Beta.
- Shepherd, T. (2010). *Working with Students with Emotional and Behavior Disorders*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Simbolon, Pormadi. 2019. Teori Generasi dan Pembentukan Karakter (Online). <https://www.indonesiana.id/read/112536/teori-generasi-dan-pembentukan-karakter-anak>, diakses 9 September 2019.
- Sucahyono. 2016. *Hakekat Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Triowathi, N dan Astuti Wijayanti. 2018. *Implementasi team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pijar Mipa Volume 13 Nomor 2: 110-118.
- Wallerstein, N. 1987. *Freire for the Classroom: a source for liberatory teaching*. Ira Shor, Editor. Portsmouth: Boyton.